

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

*EL RAP COMO HERRAMIENTA DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES
DE MÚSICA DE 4º DE ESO: UNA PROPUESTA EDUCATIVA*

Autor:

Francisco Alfonso Corbalán Rodríguez

Enlace a vídeo: <https://youtu.be/gbleitYXhqg>

Directora:

Dra. Berta Guerrero Almagro

Murcia, mayo de 2024

Agradecimientos

A mi familia, por su inestimable apoyo.

A Berta, mi tutora, por su ayuda, su rápida atención y amabilidad.

Espero, de corazón, que los alumnos aprendan y se diviertan tanto con la realización de esta propuesta como lo he hecho yo.

ÍNDICE

RESUMEN	7
1. JUSTIFICACIÓN.....	11
2. MARCO TEÓRICO	15
2.1. El rap a lo largo de la historia: una breve contextualización.....	15
2.2. Beneficios de la música en la salud y el aprendizaje	17
2.3. El rap enfocado como una herramienta didáctica	19
3. OBJETIVOS.....	23
3.1. Objetivo General	23
3.2. Objetivos Específicos	23
4. METODOLOGÍA	25
4.1. Contenidos	25
4.2. Recursos	26
4.3. Temporalización.....	27
4.4. Actividades.....	29
5. EVALUACIÓN	43
5.1. Instrumentos de evaluación	43
5.2. Evaluación del <i>beat</i> y de la totalidad del proyecto (criterios de evaluación)	43
5.3. Valoración de los objetivos (OG y OE) del proyecto	45
5.4. Valoración cualitativa del trabajo por parte del alumnado	47
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	49
7. REFERENCIAS	51
8. ANEXOS.....	55
8.1. Anexo 1. Contenidos legislativos de la metodología	55

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Google Classroom</i>	32
Figura 2. <i>Tutorial e interfaz de MAGIX Music Maker</i>	34
Figura 3. <i>Herramientas de MAGIX Music Maker</i>	35
Figura 4. <i>Ejemplo elaborado en Separarensilabas</i>	37
Figura 5. <i>Proceso final de exportación del tema</i>	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Temporalización del proyecto</i>	27
Tabla 2. <i>Contenidos legislativos incluidos en el proyecto</i>	39
Tabla 3. <i>Evaluación del examen</i>	44
Tabla 4. <i>Evaluación de los objetivos</i>	46

RESUMEN

La principal función de este apartado es que el lector pueda conocer en un breve lapso de tiempo los apartados principales que componen esta idea. Para ello, comenzamos con la justificación, que es el punto que da comienzo al proyecto. En este se muestra la causa principal de su realización (la actual falta de propuestas creativas con una participación activa del alumnado) y el resto de razones que motivan al autor a desarrollarlo. Asimismo, se sintetiza brevemente la metodología para finalizar describiendo los beneficios y las posibles consecuencias de no realizarlo. En segundo lugar, se encontraría el marco teórico. En este se muestra una breve contextualización del rap a lo largo de la historia: desde sus inicios en Estados Unidos hasta su llegada a España, la bibliografía científica que respalda los beneficios de la música utilizada en diversos ámbitos y los antecedentes que corroboran la validez del rap como herramienta de uso didáctico. Acto seguido, se encuentran los objetivos. Estos constituyen las bases y las metas a conseguir para evaluar la efectividad académica de las diversas actividades, mientras que anteceden a la metodología del proyecto. En esta se exponen los cimientos legislativos (decreto y Real Decreto), los recursos (muy asequibles), y la temporalización necesarios para el desarrollo de las actividades que serán distribuidas en ocho sesiones. En cuanto a la evaluación, esta recoge la valoración del beat, la letra y la representación escénica distribuida en una serie de porcentajes, que quedarán plasmados en el cuaderno del profesor. Del mismo modo, se rellena una tabla en la que se valora la efectividad de los objetivos, para finalizar dando paso a la opinión del alumnado con una encuesta de carácter cualitativo. Para finalizar, se recapitula repasando las virtudes, propósitos y características innovadoras de este trabajo que lo caracterizan y lo diferencian de los demás, terminando con la bibliografía y el anexo I, que consolidan los cimientos teóricos del proyecto.

Palabras clave:

rap, herramienta de estudio, propuesta educativa, multidisciplinar, multilingüe, aprendizaje, creatividad, imaginación, producción musical, Estación de Audio Digital, trabajo grupal, inclusión, diversidad, participación activa, actuación, fortaleza mental, practicidad.

ABSTRACT

The main function of this section is to provide the reader with a brief overview of the main sections that make up this idea. To this end, we begin with the justification, which is the point that starts the project. It shows the main reason for its realization (the current lack of creative proposals with an active participation of students) and the rest of the reasons that motivate the author to develop it. It also briefly summarizes the methodology and ends by describing the benefits and possible consequences of not carrying it out. Secondly, the theoretical framework is presented. This shows a brief contextualization of rap throughout history: from its beginnings in the United States to its arrival in Spain, the scientific literature that supports the benefits of music used in various fields and the precedents that corroborate the validity of rap as a tool for didactic use. Next, there are the objectives. These constitute the bases and goals to be achieved in order to evaluate the academic effectiveness of the various activities, while they precede the methodology of the project. In this, the legislative foundations (decree and Royal Decree), the resources (very affordable), and the necessary timing for the development of the activities that will be distributed in eight sessions are exposed. As for the evaluation, this includes the assessment of the beat, the lyrics and the scenic representation distributed in a series of percentages, which will be reflected in the teacher's notebook. In the same way, a table is filled out in which the effectiveness of the objectives is evaluated, to finish by giving way to the students' opinion with a qualitative survey. To conclude, a recapitulation of the virtues, purposes and innovative characteristics of this work, which characterize it and differentiate it from others, is presented, ending with the bibliography and Annex I, which consolidate the theoretical foundations of the project.

Keywords:

rap, study tool, educational proposal, multidisciplinary, multilingual, learning, creativity, imagination, music production, Digital Audio Workstation, group work, inclusion, diversity, active participation, performance, mental toughness, practicality.

1. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, y en base a mi propia experiencia como estudiante de prácticas, he podido observar la notable falta de propuestas en cuyo diseño se invite a participar activamente al alumnado. El principal problema que he observado y que considero capital, sería que el procedimiento de trabajo ha consistido en que sea siempre el profesor el encargado de proponer qué actividades deben realizarse y de qué manera exacta han de realizarse, dejando un margen inexistente de cara a sugerencias creativas por parte del alumnado. Por lo tanto, propongo que los alumnos creen una pequeña base de rap y su correspondiente letra original con la finalidad de que consigan memorizar el temario de una asignatura escogida previamente y de que encuentren una aplicación práctica y útil de esta asignatura en su día a día como estudiantes. Si bien no se pretende desacreditar la figura de autoridad que constituye el profesor, con este proyecto se desea conseguir que el alumnado se implique de una manera más activa en los aspectos artísticos y creativos de la actividad, que en este caso sería la elaboración de un tema de rap con fines didácticos, como ya se expuso en el título del propio proyecto. En el caso de esta asignatura, el profesorado no suele contar con demasiadas actividades preexistentes, de manera que tienden a apoyarse sobre el material que encuentran a través de la Red, el que les prestan sus compañeros o el que diseñan a través de su propia autoría. Por lo tanto, el enriquecimiento del material didáctico-musical constituiría otra de las principales razones que integran la presente propuesta. Otro de los motivos que me inducen a presentar esta idea sería la injusta infravaloración que sufre la asignatura de Música. Esta tiende a enfocarse casi como un mero pasatiempo con fines recreativos, por lo que el alumnado no sólo la infravalora, sino que además no consigue encontrarle una aplicación práctica en sus labores de estudio cotidiano. Un ejemplo análogo a este respecto sería el que ocurre con el famoso *Teorema de Pitágoras*, ya que muchas personas ajenas al ámbito matemático lo definen como *inútil* tras no encontrar una situación sobre la que aplicarlo de manera pragmática.

Si, además de que la asignatura de Música sufre cierta infravaloración, añadimos la aparente desconexión que el alumnado experimenta entre los contenidos de las diversas asignaturas, obtendremos un personal discente desmotivado, incapaz de razonar e interrelacionar conceptos. Es por ello que, para suplir esta carencia, la presente propuesta engloba tres disciplinas: Arte (la música y la poesía que compondrán los alumnos), educación (por el carácter educativo de la letra) y tecnología (los programas digitales de edición de audio con los que diseñarán un pequeño *beat*), con la finalidad adicional de motivar al alumnado. Estas tareas, junto con la pequeña actuación final para exponer el trabajo, otorgarán al alumnado un aprendizaje completo, dado que el enfrentarse a un público (el resto de los alumnos) constituye un ejercicio muy recomendable para poner a prueba la atención, mejorar su autoconcepto y, en consecuencia, reforzar la autoconfianza. También es importante recalcar que el hip-hop es un estilo musical asociado generalmente con la delincuencia. El tipo de alumnos a los que les atrae esta estética suelen sentir aversión hacia la escuela, la adquisición de conocimiento... Por lo que esta actividad puede constituir una manera muy útil y divertida de acercarlos al estudio (principio de inclusión) y de ayudarles en la gestión de sus emociones negativas, canalizándolas a través de otras vías de expresión que les resulten más enriquecedoras y creativas. Esta actividad se llevaría a cabo conjuntamente, por lo que el alumnado deberá ponerse de acuerdo y repartirse las diversas tareas (escritura de la letra, composición de un pequeño *beat*...) equitativamente, favoreciendo la cooperación, el consenso y las habilidades sociales. Uno de los peligros que se corren al ignorar proyectos como el aquí expuesto sería el de no conectar con los gustos e intereses de los jóvenes. Esto es un riesgo especialmente importante, puesto que cuando el alumnado no se siente lo suficientemente valorado, escuchado o tenido en cuenta genera una rivalidad sistemática contra la figura del profesor, fomentando un clima negativo perjudicial que merma las posibilidades de aprendizaje dentro del aula.

Si condiciones como esta se prolongan en el tiempo, en el futuro nos encontraríamos con un alumnado aburrido, desmotivado y al que las actividades tradicionales (percusión corporal, percusión con vasos, empleo de la flauta

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de UCAM 4º de ESO: una propuesta educativa

dulce...) ya no le resultarían novedosas, desarrollando así una pronunciada animadversión hacia el instituto y, concretamente, contra la asignatura de Música. Asimismo, si en ninguna de las actividades académicas se le permite al alumnado participar activamente, estaremos contribuyendo a la formación de unos futuros ciudadanos adultos dependientes, sin ningún sentido crítico y con unas facultades resolutivas prácticamente inexistentes. Es por esto que, propuestas como la siguiente, constituyen un método de aprendizaje único, mediante el cual favorecemos la diversidad, aportamos material didáctico-musical novedoso y una serie de competencias prácticas para la vida diaria mientras que motivamos a los jóvenes más problemáticos, por los motivos ya expuestos con anterioridad.

2. MARCO TEÓRICO

Afortunadamente, en la actualidad existe una creciente cantidad de propuestas similares a la de este trabajo, por lo que resulta posible analizar las fortalezas, las carencias y debilidades de ideas previas para perfeccionarlas a través de las aportaciones de este mismo proyecto. Este proceso supone, a su vez, un pequeño ejercicio de autocrítica, puesto que además invita a valorar la necesidad o la innecesariedad de esta propuesta de innovación desde una perspectiva honesta, objetiva y evaluable gracias a los resultados obtenidos en proyectos anteriores. A continuación, se expone una pequeña contextualización del rap y su estado actual en España, para pasar a exponer los beneficios de este estilo musical en la psique de las personas y concluir con un enfoque educativo del rap como herramienta de aprendizaje.

2.1. El rap a lo largo de la historia: una breve contextualización

El rap es un estilo musical surgido en el barrio de South Bronx (Estados Unidos) alrededor de los años setenta. Este género constituye una de las principales vertientes de una corriente cultural denominada como *hiphop* y que, a su vez, se compone de otras tres: *Disc jockeying (DJing)*, *break dancing* y *graffiti* (Alridge y Stewart, 2005). El *hiphop* nace con la idea de reflejar los aspectos económicos, políticos y culturales de la clase trabajadora afroamericana, además de las condiciones sociales en las que viven (Alridge y Stewart, 2005). El rap suele confundirse con el subgénero *gangsta rap*. El *gangsta rap* es una vertiente del rap que surgió en los suburbios de la *costa oeste* de los Estados Unidos en la década de los ochenta, y que está relacionada con la delincuencia de manera directa. Tras sus letras se encuentran pandilleros que utilizan la violencia, la prostitución o el consumo de drogas como la temática principal de sus temas (Rodríguez, 2020). Como en todos los géneros y corrientes estéticas del arte, este subestilo surgió a raíz de una serie de circunstancias y factores sociales, que en este caso también tenían por objetivo

la denuncia social afroamericana. El acontecimiento clave que marcó el inicio esta subvertiente sería el acaecido con Rodney King, un ciudadano afroamericano que recibió una brutal paliza por parte de la policía y cuyos agentes implicados quedarían indemnes (Rodríguez, 2020). Continuando con el rap *estándar*, el origen del rap en España data de los años ochenta y, curiosamente, tuvo las bases militares de Zaragoza, Madrid y Cádiz como su principal medio de difusión. El origen en la distribución de las cintas de rap era muy simple: los soldados norteamericanos traían los casetes y los soldados españoles se los compraban o los intercambiaban por medio del trueque (Gracia, 2015). En esta época, el país todavía atravesaba un turbulento proceso de transición política: los primeros años de gobierno democrático tras un largo período de dictadura, el intento fallido de golpe de Estado por parte de Tejero el 23 de febrero de 1981... Constituyendo este último un suceso alentador para una juventud contestataria y con ansias de libertad, y que provocó el surgimiento de la corriente artística que hoy en día se conoce como *la movida* (Martín-Juan, 2020).

No obstante, y pese a toda esta extensa serie acontecimientos, no sería hasta finales de 1989 que el primer disco de *hiphop* español aparecería en escena. Bautizado como *Madrid Hip Hop*, este álbum recopilaba las rimas de los nuevos artistas españoles emergentes, dado que contó con la colaboración de numerosos raperos de la capital. Desde entonces, la popularidad de este género no ha hecho más que crecer y crecer gracias a la mejora en las técnicas de grabación, el auge de las competiciones de rap y la emisión de series como *el Príncipe de Bel Air* a partir de 1992 en adelante (Martín-Juan, 2020). Entre los máximos exponentes en España, se encuentran Nach, *VKR (Verdaderos Kreyentes de la Religión del Hip Hop)*, *Violadores del verso* o *SFDK (Straight from da Kranny*, más tarde conocidos como *Siempre Fuertes De Konciencia*), un grupo sevillano de rap liderado por Zatu Rey (Martín-Juan, 2020). En la actualidad, cabe destacar la notable popularidad de la que goza el rap en España. Existe una enorme cantidad de jóvenes afiliados a su práctica y, si es que no lo escuchan, la gran mayoría por lo menos sí lo conoce. Además, los estudiantes cada vez demandan una mayor atención al apartado emocional,

puesto que, según los resultados de autores como Cardoso (2019), el cien por cien de los alumnos encuestados pone un especial énfasis en la escucha de la música y la expresión de sus sentimientos, por lo que el rap sufre perfectamente las necesidades relativas a estas dos exigencias. En definitiva, hechos como el anterior auguran un futuro totalmente esperanzador para el rap en España, y que goza, además, de un mayor interés reflejado en la creciente cantidad de oyentes y un material bibliográfico que va únicamente en aumento (Alridge y Stewart, 2005).

2.2. Beneficios de la música en la salud y el aprendizaje

La música, en términos generales, siempre ha quedado reservada al ámbito del arte con fines lúdicos o meramente recreativos. En la actualidad, existe una tendencia cada vez más acusada a enfocarla como un elemento práctico, de sanación y facilitador en los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje. En 2019, Llanga e Insuasti expusieron los notables beneficios de utilizar música en el desarrollo de habilidades cognitivas. Al improvisar, el cerebro coordina sus dos hemisferios, combinando la parte técnica (tocar el instrumento) con la parte creativa (crear música por medio de las emociones). Asimismo, el empleo de esta disciplina contribuye al incremento de las capacidades cognitivas a través del desarrollo de aspectos tales como la motivación, la comprensión oral, la lectura, las habilidades emocionales (inteligencia emocional) y la memoria mediante la utilización de rimas o patrones de sonidos (una de las principales características del rap) (Llanga e Insuasti, 2019). Estos efectos son posibles gracias a diversos procesos psicomotrices y fisiológicos, por lo que se fundamentan en principios científicos. Un ejemplo de ello sería el estudio de Ortega-Rosales et al. (2020), en el que se constataron los beneficios de exponer a enfermos de SARS-CoV-2 ingresados en la UCI ante música en directo por un breve período de tiempo. Tras la escucha, se observó una importante (y beneficiosa) disminución de la tensión arterial, la frecuencia cardíaca y la frecuencia respiratoria de los pacientes. Otro ejemplo al respecto

sería el de la tesis doctoral de un estudiante de la Universidad Autónoma de Madrid, en la que se evidenció la potente capacidad de este arte para generar un considerable aumento en la cantidad de respuestas psicológicas agradables expresadas por un grupo de recién nacidos sometidos a varias situaciones estresantes. Estudios como el recién expuesto ponen de manifiesto, a su vez, la especial influencia que ejerce la música sobre las personas desde que nacen, dado que además influye de manera capital en su desarrollo (de León, 2020). Además, el poder curativo de la música también ha sido observado en ancianos, enfermos mentales e infectados con el virus del SIDA y, dado que favorece al equilibrio psicofísico de las personas, las predispone hacia una actitud más positiva de cara a la adquisición de conocimiento (Llanga e Insuasti, 2019).

Tal y como afirman Soler y Vernia (2021), la música puede aportar experiencias gratificantes a los adolescentes mejorando su autoestima, consolidando su identidad propia y aportándoles una fuerte sensación de pertenencia al grupo a través de su puesta en práctica en conjunto. Todas estas circunstancias repercuten de manera indirecta en la motivación de los estudiantes, por lo que resulta imprescindible comenzar a cultivarlas con la mayor de las prestezas. Respecto a las características que componen la propuesta de este trabajo, Andrade et al. (2018) indican: “la música es una herramienta que favorece el desarrollo de destrezas tanto receptoras como productivas” (p. 43). Es decir, al recitar un tema de rap con un contenido educativo no es sólo el estudiante emisor el que aprende, sino también el resto de oyentes en el aula, incluyendo al propio profesor y a sus compañeros. Un ejemplo que llevó a la práctica todos estos conceptos sería el estudio etnográfico realizado en 2022 por Perdomo et al., en el que evidenciaron la utilidad de la música en el aprendizaje de los niños. Entre sus observaciones se resalta la positiva influencia de la música en diversos ámbitos, como pueden ser el apartado emocional, físico, cognitivo y social, mientras que además constituye un factor crucial en el proceso de aprendizaje, comunicación y expresión de los sentimientos. Siendo esto así, los autores concluyen reivindicando la inserción de la música en los centros educativos con el fin de orientar el desarrollo integral de los niños y los adolescentes. Continuando con este punto de vista, Bravo

(2012) pudo determinar, a través de la observación de su investigación de carácter cualitativo, que el empleo de la música despertaba el interés en los alumnos con el fin de proponer soluciones para solventar algunas problemáticas de su entorno, ya fueran ambientales y/o sociales. Sin embargo, el autor recalca la ausencia de propuestas interdisciplinares que faciliten este proceso, siendo este uno de los motivos principales por los que se desarrolla el presente y renovado trabajo.

2.3. El rap enfocado como una herramienta didáctica

Por suerte y, tal y como ya se mencionó anteriormente, existe una cantidad considerable de trabajos similares al aquí expuesto. El objetivo de mostrarlos no es el de reproducir literalmente las propuestas de autores anteriores, sino puntualizar las conclusiones extraídas con el fin de mejorarlas a través de esta nueva idea actualizada, perfeccionada y, por consiguiente, renovada con un marcado énfasis musical. Como ya dictaminaron Andrade et al. (2018), existe una estrecha relación entre la música y el lenguaje. Un ejemplo de ello serían los ritmos e inflexiones de los que se sirven los distintos idiomas (principio paraverbal), y de los que además derivan las características fraseológicas de la música de cada país (Slevc, 2012). En palabras de Cardoso (2019), el rap constituye un procedimiento didáctico mucho más atractivo para los alumnos que los métodos tradicionales. Por lo general, se trata de un género que goza de cierta popularidad entre los jóvenes, por lo que no resulta extraño que lo conozcan, lo escuchen e incluso algunos ya lo practiquen con cierta asiduidad. Además, este estilo cuenta con una serie de cualidades sonoras y fonéticas (la rima, el ritmo...) que favorecen su notable potencial mnemotécnico, facilitando el proceso de aprendizaje ya sea por medios orales y/o escritos (Cardoso, 2019). La música de rap constituye un componente muy favorable de cara a la memorización. En el año 2020, Moltrasio et al. realizaron un estudio sobre adultos sanos y pacientes con DTA (Demencia Tipo Alzheimer), y pudieron confirmar el consistente vínculo entre los recuerdos y las emociones. El proceso, que es relativamente complejo, podría explicarse de la siguiente manera: en

primer lugar, el cerebro recibe un estímulo externo y lo interpreta (como positivo o negativo). En segundo lugar, este emite una respuesta fisiológica a nivel neuronal (emoción) para finalizar almacenándolo en su registro de recuerdos. Si a las conclusiones de este estudio se le añade la principal característica de la música (generar emociones), se reafirma notablemente la validez de este arte como elemento didáctico. Pero es que si, además, se le suman las potentes cualidades rítmicas del rap expresadas a través del uso del verso, se amplifican enormemente sus eminentes cualidades como herramienta mnemotécnica.

Esta última aseveración queda respaldada por las aportaciones de Méndez (1996), de las que se pueden extraer: una mejor memorización por parte de los alumnos cuando desglosan la información en pequeños hemistiquios (principio de brevedad) y una mayor retención cuando son expresados rítmicamente con sus pausas y acentos (ritmo musical), al igual que un aumento de la comprensión cuando estos son organizados en bloques a través de estrofas, versos y/o estribillos. De la misma manera, la rima del rap también posee el poder de dotar a elementos aparentemente inconexos de un significado unitario, tal y como ocurre con el refrán “Treinta días tiene septiembre, abril, junio y noviembre” (p. 183). Este dicho resulta especialmente curioso, dado que nos permite recordar que esos meses tienen treinta días con facilidad, a pesar de que este dato no quedaría reflejado si el lector se ciñera en sentido estricto a sus nombres Méndez (1996). Otra interesante particularidad que demuestra la prevalencia del contenido musical sobre el lingüístico de cara a la memorización, sería la modificación silábica ejercida en los refranes con el fin de mantener una rítmica más pegadiza y, por consiguiente, retenerlos con mayor soltura. De esta manera, quedaría demostrada la subyugación que sufre el propio lenguaje, quedando supeditado a los imperantes mandatos que le dicten los parámetros musicales. Un ejemplo ilustrativo de este hecho, sería “Quien trata en miel, siempre se le pega dél” (Méndez, 1996, p. 185). A modo de ejemplificación de todos estos hechos, se muestran las recientes observaciones de Pareja-Olcina (2021), en setenta y un alumnos del Instituto Público de Benicàssim. El objetivo de su estudio nació con la idea de mejorar las destrezas y competencias de los alumnos a través del análisis cohesivo de *Manifiesto*, del rapero Nach, consiguiendo

mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes, de los cuales obtuvo unos resultados del todo satisfactorios y concluyentes.

En cuanto al apartado motivacional, la autora pudo constatar una notable mejoría en el interés de varios alumnos con TDAH y malas calificaciones, por lo que afirma que el rap constituye una herramienta muy efectiva para atraerlos, dado que superaron con creces los valores medios tras la realización de esta actividad mientras que pedían repetir propuestas similares en el futuro (Pareja-Olcina, 2021). Otro de los trabajos que respaldan esta teoría sería la investigación que realizó Lleida en 2019, mediante la cual pudo determinar un refinamiento en el autoconcepto, el gusto y la motivación de los estudiantes a través de una serie de encuestas y entrevistas realizadas sobre un grupo de profesores, raperos y alumnos de Secundaria. Según el propio autor, la predilección de los jóvenes por este género constituye la razón principal de su mejoría, y es que, en palabras de Cardoso, (2019): “...no hay forma mejor que acercarse a los discentes que a través de sus intereses y motivaciones...” (pp. 46 y 47). Para finalizar, el trabajo de Arias (2022) da un paso más allá, incentivando el aprendizaje autónomo y a distancia por medio de la creación de su propia página web. En ella, los alumnos pueden descargar documentos, editar la página y realizar sus tareas relacionadas con el rap, por lo que además le confiere una mayor flexibilidad, efectividad y compatibilidad a este género en relación con las TIC. Por lo tanto y, en base a todas estas interesantes afirmaciones, la elección del rap para la realización de un proyecto educativo musical no resulta extraña, dado que la sola recitación de unos versos ya se encontraría cargada de un cargado matiz musical, emocional y rítmico subyacente, y que como afirman numerosos autores, es capaz de motivar al alumnado por medio de su poder motivador, sanador y facilitador en los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje.

3. OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo son cinco (un objetivo general más cuatro específicos). Todos estos cumplen la finalidad de enriquecer al alumnado mediante el empleo de las diversas cualidades didácticas y prácticas con las que cuenta la asignatura de Música. De la misma manera, constituyen una herramienta evaluativa muy útil para evaluar la efectividad de nuestro proyecto, como muestra última tabla del apartado 5. Evaluación. Dicho esto, se dispone la totalidad de los objetivos expuestos literalmente a continuación:

3.1. Objetivo General

Facilitar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de Secundaria a través de su participación activa en la creación de una pequeña composición artístico-musical que englobe distintas disciplinas.

3.2. Objetivos Específicos

- Exponer las cualidades prácticas de la asignatura de música con el fin de utilizarla como un elemento útil, facilitador y motivador en el estudio.
- Analizar el impacto positivo o negativo de la música en los distintos estudiantes de 4º de la ESO a través de la observación de su rendimiento académico.

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de 4º de ESO: una propuesta educativa UCAM

- Desarrollar la imaginación de los jóvenes mientras que se inician en el proceso creativo artístico a través de la realización de una obra artística sencilla y de pequeñas dimensiones.
- Empoderar activamente al alumnado a través de su exposición al público, permitiéndoles expresarse con el fin de motivarlos mientras que los fortalecemos mentalmente.

4. METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto constituye el apartado más extenso, y se encuentra dividida en cuatro partes dispuestas por orden de prioridad: contenidos, recursos, temporalización y actividades. En primer lugar, el lector se encontrará con una referenciación a las leyes del Real Decreto del Boletín Oficial del Estado (BOE) y del Decreto del Boletín Oficial de la Región de Murcia (CARM) más actuales. El motivo de que aparezcan en primer lugar es muy simple: sin ellos no podría realizarse esta idea. Este hecho queda reflejado a través de las características de cada una de las actividades, que tienen la adquisición de las competencias indicadas como el objetivo principal. En la segunda parte, se enumera una breve lista con los elementos necesarios para la correcta consecución de este trabajo. Nótese su austeridad, puesto que no será necesario recurrir a una cantidad excesiva de medios para diseñar el *beat*, tal y como se refleja en su correspondiente sección. El tercer apartado corresponde a la temporalización de la idea, y describe qué actividades se van a hacer, en cuántas sesiones y cuál es el tiempo y los recursos de los que se tendrá que disponer para poder realizarse. Ya en último lugar, se expone el apartado más extenso, a la par que importante: las actividades que vertebran esta propuesta. Ordenadas por orden cronológico, describen las pautas a seguir durante todo el desarrollo del proyecto junto con una tabla en la que se relacionan con los objetivos propios y los legislativos. Dicho esto, damos paso al primer punto (contenidos) sin mayor dilación.

4.1. Contenidos

Los contenidos de este proyecto se basan en las competencias específicas (a partir de ahora abreviadas como CE) presentadas en el Boletín Oficial del Estado (BOE) del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación

Secundaria Obligatoria, sus saberes básicos (designados como SB) y las orientaciones metodológicas (OM) del Decreto n.º 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Dichas leyes, que serán incluidas en el anexo de este trabajo (ver anexo I), pueden encontrarse en los documentos oficiales disponibles en sus respectivas páginas web. Estas normas, cuyo papel es el de asentar adecuadamente las bases de mis procedimientos metodológicos (actividades), serán expuestas en el apartado posterior a través de sus respectivos números y abreviaciones, indicados entre paréntesis. En definitiva, todas estas estas directrices han sido acatadas para la realización de las distintas actividades de este trabajo, que serán indicadas en el apartado 4.4 (actividades) junto con su correspondiente desarrollo.

4.2. Recursos

Los recursos necesarios para la puesta en práctica de este proyecto son de lo más cotidianos y accesibles, ya que sólo necesitaremos contar con los alumnos, la pizarra del aula, un micrófono de uso doméstico y un ordenador con altavoces, proyector y conexión a Internet para poder realizarlo. Este último elemento resulta especialmente indispensable, dado que lo necesitarán para poder trabajar con el resto de recursos expuestos a continuación. En cuanto a los programas informáticos o *software*, los estudiantes necesitarán descargarse el programa *MAGIX Music Maker* para el diseño del *beat* y registrarse en *Google Classroom* (Google, 2024). para unirse al grupo de trabajo creado por el profesor con el fin de comunicarse y compartir sus progresos. En cuanto al uso de esta última plataforma, los alumnos podrán decidir si apoyarse sobre el uso de su teléfono móvil para estar al tanto de las notificaciones y las actualizaciones del profesor, pero esto ya será tratado como un elemento meramente opcional. Para finalizar, me he apoyado sobre capturas de pantalla de mi propia autoría con el objetivo de ampliar las explicaciones concernientes al apartado gráfico de la metodología expuesta en este trabajo.

4.3. Temporalización

A continuación, en esta tabla se muestra el marco temporal sobre el que versarán nuestras labores, que serán expuestas en el apartado posterior (actividades) con una mayor profundidad:

Tabla 1

Temporalización del proyecto

SESIONES (Una sesión por semana)	ACTIVIDADES	DURACIÓN	RECURSOS
1	Explicación de la actividad y los materiales necesarios para su realización	1 hora	Pizarra
2	Organización del alumnado en grupos de dos personas. Elección del tema y registro en el grupo de <i>Google Classroom</i>	30 min. y 30 min.	Pizarra, ordenador con proyector y conexión a internet

3	<p>Descarga, registro e instalación del <i>software MAGIX Music Maker</i></p>	1 hora	<p>Pizarra, ordenador con proyector y conexión a internet</p>
4	<p>Explicación de cómo crear el <i>beat</i> (música) en <i>MAGIX Music Maker</i>. Explicación de cómo utilizar <i>Rhymit</i> y <i>Separarensilabas</i> para la elaboración de la letra</p>	30 min. y 30 min.	<p>Pizarra, ordenador con proyector, conexión a internet y altavoces</p>
5	<p>Explicación de la mezcla, exportación y compartición del <i>beat</i> creado a través de <i>Google Classroom</i>. Explicación de cómo utilizar</p>	30 min. y 30 min.	<p>Pizarra, ordenador con proyector, conexión a internet y altavoces</p>

	<i>Wordcount</i> y <i>Cronopista</i> para la elaboración de la letra		
6 y 7	Período para entregar las grabaciones, corregirlas y resolver dudas	1 hora / sesión	Pizarra, ordenador con conexión a internet y altavoces
8	Audición final	1 hora	Ordenador con conexión a internet y altavoces

Nota. Esta tabla muestra las sesiones sobre las que se organizarán las diversas actividades.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

4.4. Actividades

Las actividades de esta propuesta están ideadas para llevarse a cabo entre los últimos tres meses del curso, dado que comprenden el tercer trimestre de los alumnos de 4º de la ESO. La decisión de realizarlo de esta manera no es arbitraria, ya que al hacerlo así nos estaríamos dejando un considerable margen

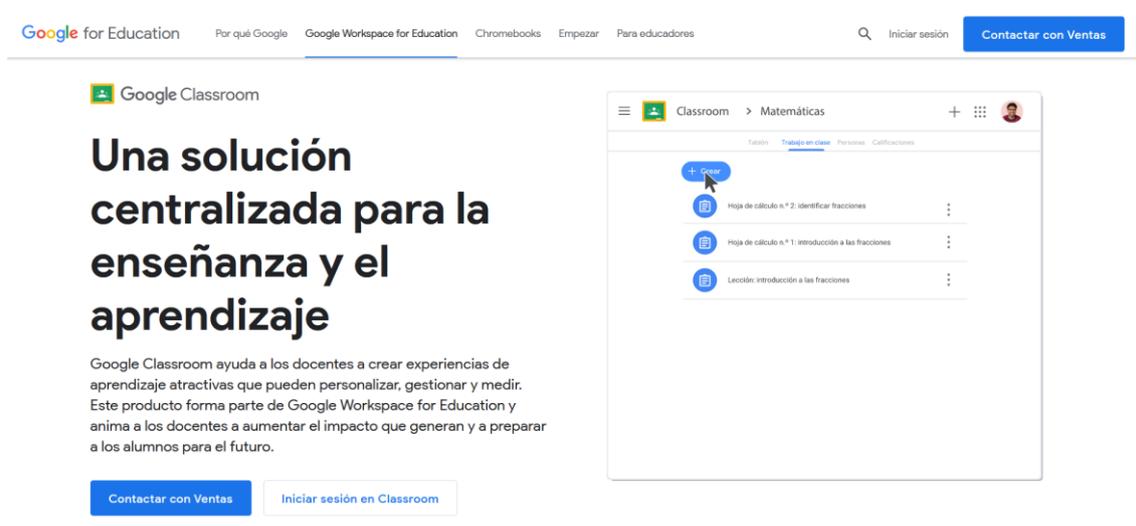
tanto a nosotros como al resto de profesores para haber impartido una gran parte del temario con anterioridad. Además, a estas alturas del curso los alumnos ya suelen encontrarse más cansados de su rutina como estudiantes, por lo que la implementación y la puesta en práctica de esta misma actividad les sirve como un ejercicio recreativo que además es muy útil, por su marcado carácter práctico, a la par que lúdico. Del mismo modo, el ritmo de trabajo se compone de una sesión semanal (ocho en total) con la finalidad de no agobiar a los jóvenes en la entrega de tareas. La primera sesión será de carácter introductorio, y consistirá en la explicación de la actividad y de los materiales de los que los alumnos tendrán que disponer con anterioridad. La actividad a explicar consiste en la creación e interpretación de un tema de rap y una letra original que tengan como finalidad el aprendizaje de una de las asignaturas que esté siendo cursada en ese momento por la totalidad del alumnado (Objetivo general y objetivos específicos número uno y tres). La duración de dicha creación no debe ser inferior a treinta segundos ni exceder el minuto de duración, puesto que lo que se pretende no es aportar una mayor carga de trabajo al alumnado, sino que aprendan el valor útil y práctico que tiene la música. El empleo de las TIC para el desarrollo de esta tarea será fundamental, dado que vivimos en un mundo tecnológicamente predominante. En todo momento se ha procurado que su uso sea absolutamente imprescindible, ya que hay una enorme cantidad de trabajos que caen en el error de pensar que están innovando por el simple hecho de reemplazar el uso de un libro por el de una pantalla. El objetivo pretendido en todo momento ha sido el de acercar a los jóvenes a la tecnología mediante un método de trabajo práctico, telemático y cooperativo (parejas de dos personas) con el fin de acercarlos lo máximo posible a una hipotética (y futura) realidad laboral mientras que, además, aprenden divirtiéndose (objetivo específico número uno). Asimismo, otra de las intencionalidades principales a este respecto, es el de iniciar a los jóvenes en el mundo de la producción musical con el fin de investigar otra fascinante rama de este arte, y que tan descuidada resulta por gran parte del personal docente debido a su desconocimiento. El objetivo de esta actividad es que los alumnos se conciencien de la gran accesibilidad de la que gozan en esta época con tal de poner una tecnología gratuita a disposición de sus ideas a través de materiales cotidianos y asequibles.

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de UCAM 4º de ESO: una propuesta educativa

En la segunda sesión, se organizará al alumnado en grupos de dos personas para que lleven a cabo la libre elección de su tema. No habría ningún problema si algún alumno se quedase sin pareja, puesto que el desarrollo de esta propuesta podría llevarse a cabo perfectamente por tres personas, de ser necesario. Una vez realizada esta tarea, se pedirá al alumnado que se una a su grupo de *Google Classroom* a través de un código apuntado en la pizarra por el profesor. La razón para decantarse por *Google Classroom* es simple: por lo general, los alumnos ya lo conocen, es gratuito y están muy familiarizados con él. En esta sesión se les explicará que este será el medio de comunicación para establecer contacto con el profesor, preguntar dudas, entregar tareas y compartir materiales. Del mismo modo, soy consciente de que muchos alumnos ya lo tienen instalado en sus teléfonos móviles, por lo que con el uso de su aplicación pueden ser informados al instante de cualquier novedad.

Figura 1

Google Classroom



Nota. Página principal de *Google Classroom*.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

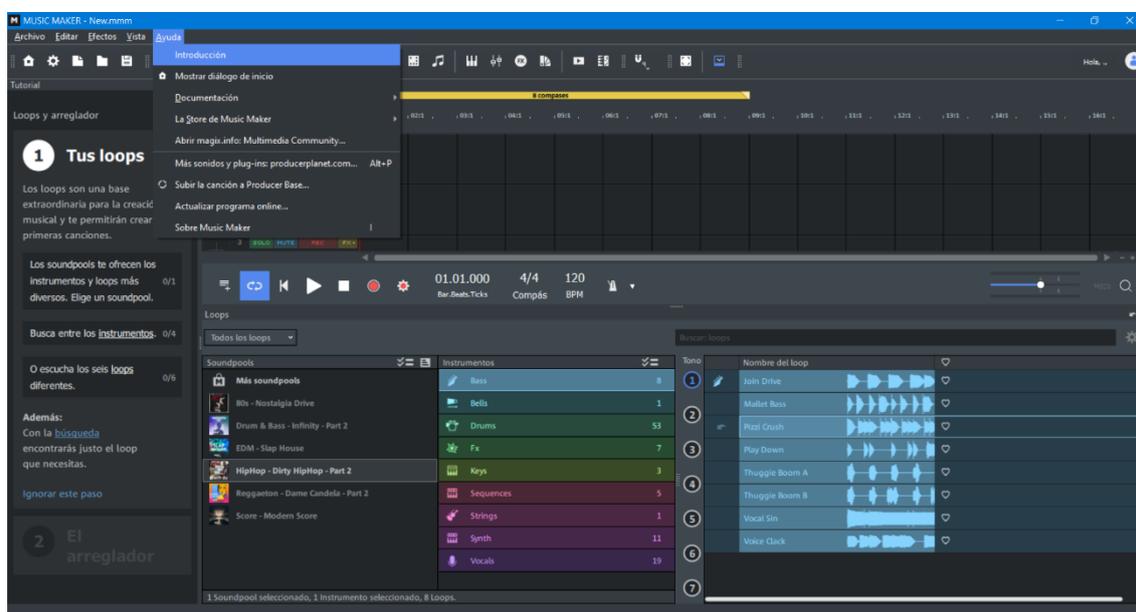
La tercera sesión consiste en explicar a los alumnos cómo tendrán que descargar e instalar *MAGIX Music Maker* en sus respectivos ordenadores. La elección de este programa ha estado motivada por la gran serie de ventajas que nos ofrece. Para empezar, dispone de una versión de prueba que es totalmente gratuita, una interfaz sencilla, exportación en formato *.wav* (sin pérdidas de calidad) y seis librerías gratuitas que vienen instaladas por defecto complementadas por una serie de *loops* de *hiphop* que no requieren de lectura musical para poder utilizarlos. La descarga e instalación del *software* se realizará en el propio ordenador del aula. Este hecho demuestra otra de las numerosas ventajas del empleo de este programa, puesto que puede utilizarse hasta en un ordenador de instituto, que generalmente dispone de bajos recursos. Los requisitos esenciales son dos *gigabytes* de memoria *RAM* y dos *gigabytes* de espacio en el disco duro. Además, la aplicación dispone de su propia traducción a seis idiomas, de entre los cuales encontramos el español. Estos datos, junto con otros más específicos, pueden encontrarse a través de una visita a su propia página web (MAGIX, 2024). Tras la fase de registro, se iniciará el tutorial con el

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de UCAM 4º de ESO: una propuesta educativa

fin de explicarles y mostrarles brevemente en qué consisten la interfaz y el método de trabajo del programa. También se les indicará que pueden abrirlo de nuevo a través de la pestaña *Ayuda e Introducción* siempre que lo necesiten.

Figura 2

Tutorial e interfaz de MAGIX Music Maker



Nota. Esta figura muestra la pantalla inicial del programa.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

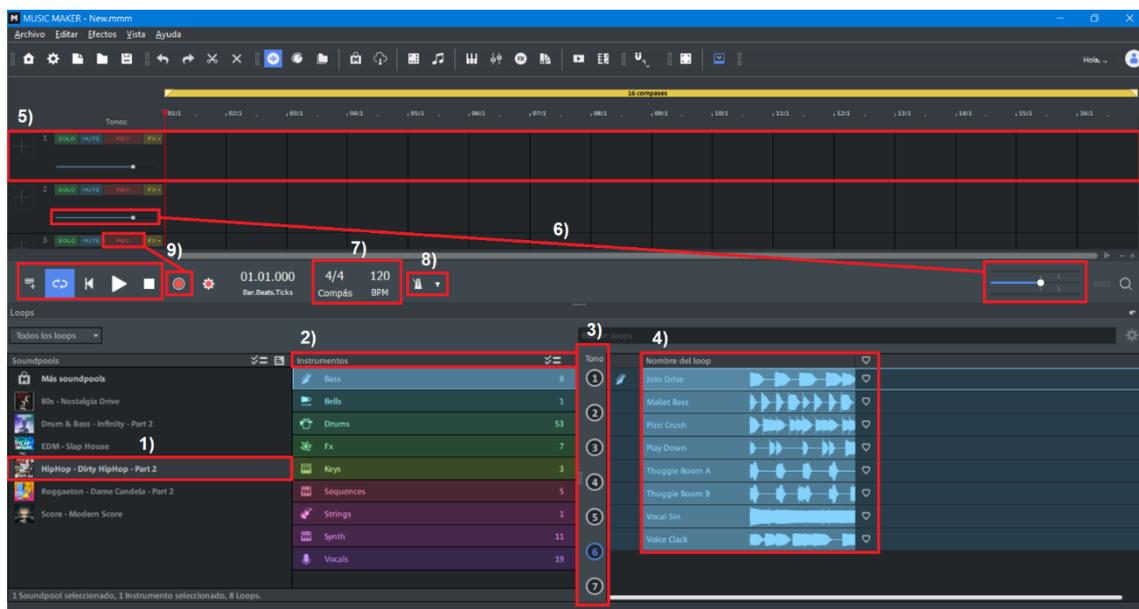
Una vez que los alumnos hayan instalado el programa y hayan realizado el tutorial en sus casas, llegaremos a la cuarta sesión. Esta consistirá en explicar cómo tendrán que efectuar la creación de su propio *beat* junto con su letra original paso a paso, en definitiva. Para empezar, se repasará brevemente la función que ejerce cada una de las herramientas, para invitar al alumnado a participar en la creación del *beat* a través de sus propias sugerencias (objetivo general y objetivos específicos uno, tres y cuatro). La intención de esta actividad no es la de que el profesor les realice la tarea, sino de que los guíe activamente en el aprendizaje a través del proceso de andamiaje propuesto por Bruner, Sherwood y complementado por Vygotsky (Gonulal y Loewen, 2018). El programa cuenta con una amplia serie de herramientas, que serán expuestas y enumeradas a partir de la imagen posterior. La totalidad del tema, como ya se

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de **UCAM** 4º de ESO: una propuesta educativa

comentó anteriormente, no debe ser inferior a los treinta segundos ni exceder el minuto de duración. A esta condición se le añade la particularidad de que, además, se realice en un compás de 4/4 (cuatro por cuatro) a una velocidad comprendida entre las ochenta y las cien ppm (pulsaciones por minuto). La especificación de este requisito es puramente lógica, ya que un rap demasiado lento o excesivamente rápido no puede expresarse con la fluidez necesaria para que les resulte inteligible al resto de oyentes.

Figura 3

Herramientas de MAGIX Music Maker



Nota. A través de esta figura pueden verse todas las herramientas que necesitarán los alumnos, enumeradas por orden de utilización.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

El procedimiento para crear el *beat* es muy simple. En primer lugar, los alumnos se encontrarán con la interfaz expuesta a través de la imagen inmediatamente anterior. Una vez que abran el programa, se les indicará que escojan la *soundpool* o *biblioteca de muestras de sonido* (herramienta número

uno) del estilo *hiphop* para pasar a la elección de la batería y el bajo, como instrumentos principales (herramienta número dos). La razón tras esta decisión tampoco es caprichosa, ya que tendremos asentados los cimientos musicales de nuestro *beat* con la sola adición de estos dos instrumentos. Tras la elección de los instrumentos, se determinará la tonalidad del tema, que deberá ser la misma en todos los instrumentos para que suene adecuadamente (herramienta número tres). Una vez hecho esto, los alumnos irán probando los distintos *loops* o bucles que contiene el programa (herramienta número cuatro), que tendrán que arrastrar a sus correspondientes pistas para insertarlos en su área de trabajo (herramienta número cinco). Para mezclar, se les mostrarán los dos tipos de *faders* (herramienta seis) para regular el volumen: por un lado, el volumen *master* (a la derecha), y, por otro lado, el que controla el volumen de cada una de las pistas (situado a la izquierda). Después de que hayan elegido unos cuantos *loops* a su gusto, tendrán que escoger la velocidad de su *beat* con la herramienta número siete, que por supuesto podría ser modificada en el futuro dentro de los márgenes permitidos. Con todos estos pasos, los alumnos ya estarían capacitados para diseñar la música del tema (objetivo general y objetivos específicos uno, tres y cuatro). Para grabar su letra, los estudiantes tendrán que habilitar el metrónomo (herramienta número ocho) y la grabación en la pista sobre la que quieran registrar su voz (*audio rec*), para comenzar presionando el botón de grabar (herramienta número nueve). Con el fin de profundizar en mayor medida, se propondrá la utilización de los instrumentos virtuales VST (*Virtual Studio Technology*) (Echeverría, 2020), para el alumnado con un elevado conocimiento musical o un nivel de interés superior. Esta propuesta no es obligatoria para superar la actividad, pero será tenida en cuenta positivamente de cara a la posterior evaluación de su *beat* (objetivo específico número tres). Para finalizar, se mostrará la elaboración de una pequeña letra con las herramientas de creación *Rhymit* (Fernandes, 2024) y *Separarensilabas* (Separarensilabas, 2024). en los treinta minutos restantes. En la primera, los alumnos podrán encontrar palabras a través del empleo de su buscador, para pasar a escribir y medir las sílabas de sus versos en la segunda (objetivo general y objetivo específico número tres). El texto versa sobre la Revolución Francesa, y dice así: “En Francia se hizo una Revolución en mil setecientos ochenta y

nueve, violencia y conflictos había en la nación que fueron juzgados por Napoleón” (objetivo específico número uno).

Figura 4

Ejemplo elaborado en Separarensilabas

Separar en sílabas
Separador y contador de sílabas, analizador de poesías y textos
versión: 1.2.05 | febrero de 2016

Introduce palabras, versos, poesías enteras, etc.:

En Francia se hizo una Revolución
En mil setecientos ochenta y nueve
Violencia y conflictos había en la nación
Que fueron juzgados por Napoleón

Contar sílabas.
 Analizar versos (para poesías).
 Mostrar formato de ritmo '-U'.
 Usar diseño simple.
 Estadísticas (para textos).
 Juntar todo el texto (para lingüistas).
 Ver en columnas.

Separar sílabas

Texto original:

En Francia se hizo una Revolución
En mil setecientos ochenta y nueve
Violencia y conflictos había en la nación
Que fueron juzgados por Napoleón

Separación gramatical:

versos		silabas
en-fran-cia-se-hi-zo-u-na-re-vo-lu-ción		12
en-mil-se-le-cien-tos-o-chen-ta-y-nue-ve		12
vio-len-cia-y-con-lic-tos-ha-bí-a-en-la-na-ción		14
que-fue-ron-juz-ga-dos-por-na-po-le-ón		11

Separación poética:

en-fran-cia-se-hi-zou-na-re-vo-lu-ción

[11 sílabas Rítmico: 2,4,5,10] Rima con "ón".

en fran cia sehi zou na re vo lu ción [+1]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

en-mil-se-le-cien-tos-o-chen-tay-nue-ve

[11 sílabas Rítmico: 2,5,8,10] Rima con "eve".

en mil se le cien tos o chen tay nue ve

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Nota. Esta figura muestra un fragmento propio realizado sobre la Revolución Francesa (1789).

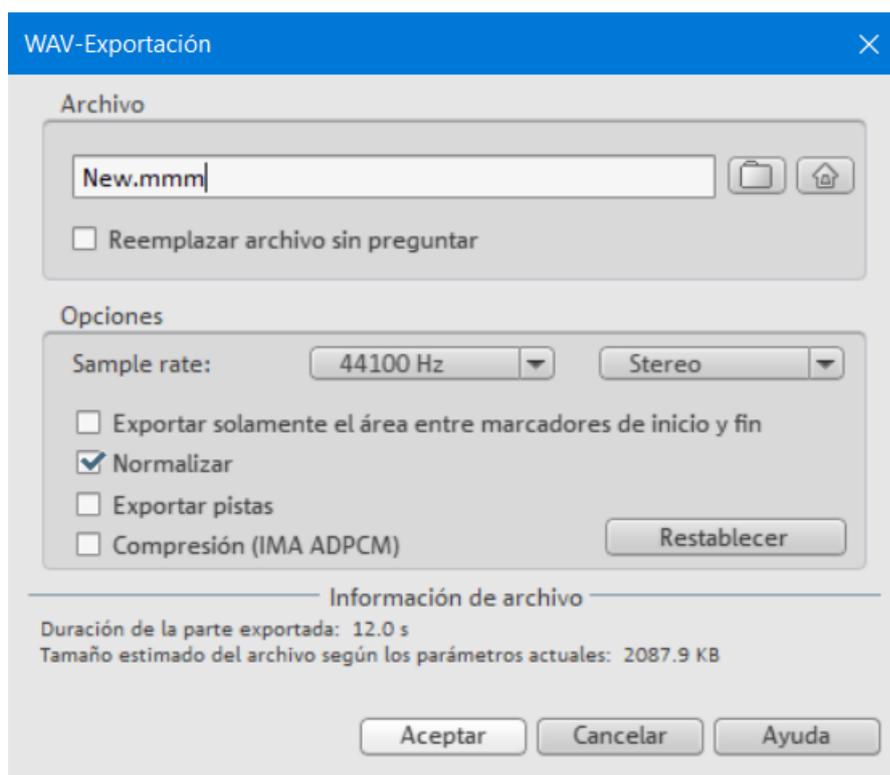
Fuente: Elaboración propia, 2024.

Como condición opcional para la letra, se invitará a los alumnos a añadir, como mucho, un par de versos en otro de los idiomas que estén cursando (inglés, francés...) o en su idioma nativo (para los alumnos extranjeros). Este requisito adicional se añade con el fin de favorecer aspectos como la inclusión, la diversidad y el aprendizaje de tipo multilingüe durante un intervalo corto de tiempo, dado que el objetivo principal es que el resto de oyentes entiendan el mensaje que se está transmitiendo (objetivo general y objetivo específico número tres). La quinta sesión consistirá en una breve explicación acerca de cómo balancear los niveles de la mezcla para exportarla lo más equilibrada posible. La demostración será muy sencilla, ya que el objetivo es que simplemente se inicien y conozcan un poco acerca de este procedimiento. Tras

realizarlo, deberán exportar la totalidad del proyecto en formato .wav estéreo a 44100 Hz (como viene por defecto). Acto seguido se explicará cómo subir su trabajo al grupo de *Google Classroom*.

Figura 5

Proceso final de exportación del tema



Nota. En esta figura queda plasmada la fase final de exportación del *beat*, que será en formato .wav estéreo a una frecuencia de muestreo de 44100 Hz.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Para concluir, se mostrarán dos herramientas adicionales de edición de texto, que son *Cronopista* (Rodríguez, 2024), (buscador de rimas) y *Wordcount* (Wordcount, 2024), (medidor de sílabas) con el fin de ampliar el catálogo de herramientas (objetivo específico número uno). Las sesiones seis y siete consistirán en la resolución de dudas y la revisión y corrección de los temas. Los

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de UCAM 4º de ESO: una propuesta educativa

alumnos tendrán que ir entregando los progresos reflejados en sus grabaciones a través del grupo de *Google Classroom* para que sus compañeros las escuchen en clase y colaboren aportando sus propias propuestas constructivas de mejora. La elección de este procedimiento no es trivial, porque de esta manera estaremos entrenando a los jóvenes para exponerse al público con posterioridad (objetivo general y objetivos específicos número uno, dos y cuatro).

En la última sesión, los dos alumnos de cada grupo tendrán que rapear su propia creación y explicar brevemente en qué consiste su tema para el resto del aula. Esta audición cumple un triple papel: el de fortalecer mentalmente al alumnado (exposición escénica), empoderarlo a través del ejercicio de sus cualidades autoexpresivas y comprobar si efectivamente han conseguido aprender algo a través de la evaluación que será planteada en el apartado siguiente (objetivo general y objetivos específicos uno, dos y cuatro). Para concluir, se muestra una tabla representativa de las actividades propuestas y su relación directa con cada una de las normas presentes en los documentos legislativos anteriormente mencionados:

Tabla 2

Contenidos legislativos incluidos en el proyecto

SESIONES (Actividades)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CE)	CE de 4º de ESO	SABERES BÁSICOS (SB)	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS (OM)	OBJETIVOS DEL TRABAJO (OG y OE)
1	3 y 4	2.1, 3.3, 4.1 y 4.2		1, 2, 3, 4, 5, 7 y 10	OG, OE1, OE3

			B6, B8, B9, C3 y C4		
2	4	4.1	B6	5 y 10	OG, OE1
3	4	2.1 y 4.1	A7, B6, B8 y C4	4 y 10	OE1
4	4	2.1, 4.1 y 4.2	A7, B3, B6, B8, B9, C3 y C4	1, 2, 3, 4, 5, 7 y 10	OG, OE1 y OE3
5	4	4.2	A7, B6, B8, B9, C3 y C4	1, 3, 4 y 10	OG y OE1
6 y 7	3 y 4	2.1, 3.3, 4.1 y 4.2	A7, A9, B3, B6, B8, B9, C3 y C4	1, 2, 3, 4, 5, 7 y 10	OG, OE1, OE2, OE3 y OE4
8	3	2.1, 3.3 y 4.2	A7, A9, B3, B6, B8, B9, C3 y C4	1, 3, 4, 5, 7 y 10	OG, OE1, OE2 y OE4

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de UCAM 4º de ESO: una propuesta educativa

Nota. En esta tabla quedan recogidos todos los contenidos legislativos del proyecto. El número de cada punto indica su orden de aparición en los diversos decretos adjuntados en su anexo correspondiente (ver anexo I).

Fuente: Elaboración propia, 2024.

5. EVALUACIÓN

La evaluación de esta propuesta también resulta especialmente austera, y está compuesta de una reducida serie de elementos que son de lo más cotidianos y sencillos. En resumen, se compone del continuo seguimiento del profesor, la calificación del examen final y de una encuesta cualitativa en la que el alumnado puede expresar libremente sus futuras propuestas de mejora. Todos estos elementos quedarán reflejados a través de un continuo seguimiento expresado en porcentajes, y que serán desglosados en el apartado expuesto a continuación.

5.1. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de los que nos serviremos para evaluar a los alumnos serán, en primer lugar, el cuaderno de trabajo del profesor (seguimiento de los alumnos, supervisión de las tareas entregadas en *Google Classroom*, recuento de positivos y negativos, etc.) y, en segundo lugar, el examen final (actuación).

5.2. Evaluación del *beat* y de la totalidad del proyecto (criterios de evaluación)

La interpretación del *beat* constituirá el examen final, y la puntuación de este quedará distribuida mediante los siguientes porcentajes, que comprenden: un cuarenta por ciento para el apartado musical, un diez por ciento para la letra y, por último, un veinte por ciento para el apartado escénico. Adviértase el empleo de un porcentaje mayor en el apartado escénico que en el textual, puesto que, como profesor de Música, me resulta más relevante evaluar la capacidad interpretativa de los alumnos que la abundancia de figuras retóricas presente en

sus versos, ya que esas observaciones entrarían dentro de las competencias de la asignatura de Lengua y Literatura. Aquí las palabras no son el objetivo, sino el medio para conseguir demostrar efectivamente el aprendizaje y las habilidades adquiridas a través de todo el proceso. A continuación, se expone una tabla aclaratoria acerca del método evaluativo utilizado para la totalidad del proyecto:

Tabla 3

Evaluación del examen

EVALUACIÓN DEL EXAMEN (ACTUACIÓN EN CLASE)					
1. APARTADO O MUSICAL	Puntuación 40% (8% por apartado)	2. LETRA	Puntuación 10% (2% por apartado)	3. APARTADO O ESCÉNICO	Puntuación 20% (4% por apartado)
1. Arreglo (instrumentación)		1. Rima (flow de la letra)		1. Interpretación	
2. Creatividad		2. Creatividad		2. Expresividad	
3. Originalidad		3. Originalidad		3. Fluidez	

4. Ritmo		4. Ritmo		4. Comunica tividad	
5. Coherenci a		5. Coherenci a		5. Correcta puesta en escena	

Nota. Esta tabla muestra los distintos porcentajes que componen la totalidad de la nota del examen final del proyecto. El cien por cien de los puntos es el equivalente a un diez sobre diez.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Se trazará una X para señalar el número en cuestión. El treinta por ciento restante para llegar al cien por cien se distribuirá de la siguiente manera:

Un diez por ciento para el trabajo en casa (dos grabaciones, a las que les corresponde un cinco por ciento a cada una). Otro diez por ciento para los alumnos que acumulen dos positivos o más (se les otorgará uno por cada participación adecuada en clase, críticas constructivas, sugerencias creativas oportunas, etc.). Para finalizar, el último diez por ciento será para la explicación aportada por los estudiantes acerca de su letra. Es decir, cuál es el contenido del mensaje que pretenden transmitir tras su actuación y si han conseguido aprender algo o no, en definitiva.

5.3. Valoración de los objetivos (OG y OE) del proyecto

Una vez que se obtengan las calificaciones de todos los alumnos, se trazará una tabla con una serie de números (del uno al cinco) para valorar la efectividad del proyecto a través de la totalidad de su puntuación:

Tabla 4

Evaluación de los objetivos

OBJETIVOS (OG y OE)	1 (Muy mal)	2 (Mal)	3 (Aceptable)	4 (Bien)	5 (Muy bien)
OG					
OE1					
OE2					
OE3					
OE4					

Nota. La presente tabla expone la evaluación de los objetivos. Estos quedarán calificados en base a los resultados obtenidos por los alumnos.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

También se escribirá una X para señalar el número en cuestión. Si tenemos en cuenta que una puntuación de veinte sobre veinte supondría un éxito absoluto, las puntuaciones podrían valorarse de la siguiente manera:

De quince a veinte puntos: Éxito absoluto.

De diez a quince puntos: Éxito.

De cinco a diez puntos: Fracaso.

De cero a cinco puntos: Fracaso absoluto.

5.4. Valoración cualitativa del trabajo por parte del alumnado

Para finalizar, se emitirá una encuesta anónima en la que los alumnos podrán expresar los pensamientos, emociones, etc. que han experimentado durante el transcurso de esta actividad al responder una serie de preguntas. Además, dispondrán de un apartado en el que también podrán escribir sus propias propuestas y críticas constructivas con el objetivo de mejorar en futuras ocasiones.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Tal y como ya se expuso al principio, la principal virtud de este trabajo es la capacidad de combinar tres ámbitos aparentemente dispares (arte, tecnología y educación) a través de un uso oportuno de las nuevas tecnologías de una forma amena, sencilla y divertida, pero sin descuidar el apartado más importante: la enseñanza. Una de las características más notables que lo diferencian respecto de las ideas de sus antecesores, es que, aunque combina los elementos de varias asignaturas (Música por el *beat*, Lengua y Literatura por la poesía, Tecnología por el empleo de *software* y Artes Escénicas por la audición final), centra su principal enfoque en la asignatura de Música. Todos los proyectos anteriores han orientado sus labores hacia el apartado lingüístico (aprendizaje de la poesía, cohesión léxica...) de manera casi exclusiva, por lo que, aunque son propuestas interesantes, no enfatizan la creatividad musical de la misma manera que el presente trabajo. Asimismo, tampoco he observado un empleo de la tecnología que desarrolle la creatividad musical ni un apartado específico dedicado a la iniciación en la producción musical. Continuando con el apartado innovativo, el presente trabajo también constituye un elemento reivindicativo, puesto que, al mostrar las cualidades prácticas que posee la asignatura de música, se está combatiendo la imagen de materia irrelevante y meramente recreativa presente en la mente de muchas personas. Para corroborar esta afirmación, se exponen elementos tales como los resultados obtenidos por los propios alumnos y los resultados de estudios científicos avalados por distintas universidades, que también han servido como marco teórico para defender esta tesis. Del mismo modo, y, aunque en otros de los trabajos anteriores se ha implementado la tecnología (por ejemplo, mediante la escucha de los temas o el empleo de una página web), se echa en falta un procedimiento que requiera de una participación activa por parte del alumnado. Es decir, que los alumnos utilicen la tecnología como una herramienta activa y justificada en el proceso creativo de su propia composición. Lo mismo ocurre con el trabajo diario de clase, en el que se ha instado a los alumnos a colaborar colectivamente en la aportación de propuestas, en lugar de asignarles un papel pasivo y sin capacidad de opinión.

Otro de los principales propósitos de este trabajo ha sido el de favorecer la inclusión y la diversidad a través de actividades innovadoras. Es por ello que la asequibilidad ha supuesto en todo momento un punto imprescindible a tener en cuenta, puesto que se parte de un razonamiento muy simple: si un proyecto es asequible, más accesible será, y, por lo tanto, una mayor parte de los alumnos podrán participar y enriquecerse de ello. Si a este respecto se le añade su método grupal, o la posibilidad de participar por medio de recursos plurilingües, se obtendrá una fructífera combinación con resultados tremendamente fecundos. De igual manera, esta propuesta muestra un especial énfasis en el apartado grupal mencionado con anterioridad, puesto que, los jóvenes tendrán que colaborar y ponerse de acuerdo en el proceso creativo a través del consenso, tal y como ocurrirá en su próximo futuro laboral. Además, esta propuesta también introduce el desarrollo de cualidades tales como el debate, la independencia, el pensamiento crítico o las cualidades resolutivas (qué ideas son válidas, cuáles no, cómo solventar un problema inesperado durante el proceso de creación...). También cabe destacar otro de los puntos de obligada inserción en el diseño de este trabajo: la adaptabilidad. En principio, la idea ha sido orientada para alumnos de 4º de ESO por su mayor madurez, pero podría ser extrapolada al resto de niveles (superiores e inferiores) sin ningún problema. Esto es posible porque el personal discente ya no cuenta con el *shock tecnológico* de las generaciones anteriores al haber nacido rodeados de elementos digitales tanto en el ámbito escolar como en el doméstico desde su más tierna infancia. Para finalizar, esta idea también cuenta con la posibilidad de ser valorada a través de un apartado cualitativo, por lo que está dotada de un desarrollo dinámico y en continuo proceso de evolución, de manera que cualquier carencia o debilidad podrá ser expresada libremente con el fin de mejorar en un futuro.

7. REFERENCIAS

- Alridge, D. P. y Stewart, J. B. (2005). Introduction: Hip hop in history: Past, present, and future. *The Journal of African American History*, 90(3), 190-195.
<https://doi.org/10.1086/JAAHv90n3p190>
- Andrade Molina, C., Barba Ayala, J. y Bastidas Amador, G. (2018). Influencia de la música en inglés en la enseñanza de un segundo idioma en la Universidad Técnica del Norte. *Conrado*, 14(61), 40-44.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000100006&lng=es&tlng=es.
- Arias Juanias, E. (2022). *Revolución lírica: el freestyle rap y el aprendizaje significativo de la poesía* [Trabajo Fin de Grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional – Universidad Pedagógica Nacional.
- Bravo Ochoa, L. E. (2012). *Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo a través de la música como estrategia pedagógica* [Trabajo Fin de Grado, Universidad Tecvirtual, Escuela de Graduados en Educación]. Repositorio Institucional - Tecnológico de Monterrey.
- Cardoso Cordero, L. (2019). *El rap como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de la poesía* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental – Universidad de Valladolid.
- De León Barrios, Y. J. (2020). *La influencia de la musicoterapia en procesos neurobioquímicos del desarrollo temprano* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. Biblos-e Archivo Repositorio – Universidad Autónoma de Madrid.
- Decreto n.º 235/2022, de 7 de diciembre. [Consejería de Educación de la Región de Murcia]. Por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. 9 de diciembre de 2022.
<https://www.carm.es/web/descarga?ARCHIVO=Decreto%20n%C2%BA235-2022%2C%20de%207%20dic%20Ordenaci%C3%B3n%20y%20el%20curr%C3>

[%ADculo%20de%20la%20ESO.pdf&ALIAS=ARCH&IDCONTENIDO=181177&DTIPO=60&RASTRO=c77\\$m4507,3993,21221](#)

Echeverría Viteri, E. B. (2020). *El Valle: Creación de un instrumento VST a partir de la investigación del instrumento tradicional afro-ecuatoriano del Valle del Chota “la hoja de naranja”* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Las Américas]. Repositorio Digital - Universidad de Las Américas.

Fernandes, I. (22 de abril de 2024). *Editor en español*. Rhymit. <https://www.rhymit.com/es?presentation=plain&layout=light&sorting=syllables&searchType=perfectRhyme>

Gonulal, T. y Loewen, S. (2018). Scaffolding technique. En J. I. Lontas (Ed.), *The TESOL encyclopedia of English language teaching* (pp. 1-5). John Wiley & Sons, Inc.

Google. (23 de abril de 2024). *Google Classroom. Una solución centralizada para la enseñanza y el aprendizaje*. https://edu.google.com/intl/ALL_es/workspace-for-education/classroom/

Gracia, A. P. (2015). Rap como medio de expresión en la juventud. *Libre pensamiento*, (83), 24-29. <https://archivo.librepensamiento.org/wp-content/uploads/2015/07/LP-083.pdf>

Llanga Vargas, E. F. e Insuasti Cárdenas, J. P. (2019). La influencia de la música en el aprendizaje. *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-11. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/musica-aprendizaje.html>

Lleida Lanau, E. (2019). Itinerarios lectores para la educación poética en la ESO: del rap a la poesía canónica. *Bellaterra journal of teaching and learning language and literature*, 12(4), 44-60. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.836>

MAGIX. (15 de abril de 2024). *MUSIC MAKER - Datos técnicos*. <https://www.magix.com/es/musica/music-maker/datos-tecnicos/>

Martín-Juan, C. (2020). *El documental de hiphop en España* [Tesis de Doctorado, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación – Universidad de Sevilla.

- Méndez Pérez, A. (1996). Mnemotecnia del refrán. La rima y las estructuras. *Paremia*, (5), 183-186. https://cvc.cervantes.es/lengua/paremia/pdf/005/023_mendez.pdf
- Moltrasio, J., Detlefsen, M. V. y Rubinstein, W. (2020). La música activante favorece los recuerdos visuales en pacientes con demencia tipo Alzheimer. *Neurología Argentina*, 12(3), 186-193. <https://doi.org/10.1016/j.neuarg.2020.06.003>
- Ortega-Rosales, A. J., Pacheco-Montoya, D. A., León-Verdesoto, R. A., Romero-Ulloa, G. J., Burneo-Rosales, C. A. y Demera-Medranda, K. A. (2020). Efectividad de una intervención de música en vivo sobre los parámetros fisiológicos en pacientes de terapia intensiva con Covid-19. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(12), 139-148. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i12.2038>
- Pareja-Olcina, M. (2021). La cohesión léxica y lingüística a través del rap. En P. Salazar Campillo y F. J. Vellón Lahoz (Ed.), *Les societats diverses. Mirades interdisciplinàries des de les ciències humanes i socials* (pp. 137-158). Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.
- Perdomo López, A. S., Vargas Cruz, F. C. y Urrea Cuéllar, A. M. (2022). El efecto de la música en el aprendizaje de los niños. *Psicoespacios*, 16(29), 1–7. <https://doi.org/10.25057/21452776.1458>
- Real Decreto 217 de 2022. [Ministerio de Educación y Formación Profesional]. Por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>
- Rodríguez Lorenzo, E. (22 de abril de 2024). *Cronopista. Diccionario de rimas*. Cronopista. <https://www.cronopista.com/dict-fe/>
- Rodríguez Vega, N. (2020). La historia del Gangsta rap: de Schooly D a Kendrick Lamar. El auge de un gran arte americano. *Neuma*, 2(14), 123-127. <https://dx.doi.org/10.4067/S0719-53892021000200123>
- Separarensilabas. (22 de abril de 2024). *Separarensilabas. Separador y contador de sílabas, analizador de poesías y textos*. <https://www.separarensilabas.com/index.php>

- Slevc, L. R. (2012). Language and music: sound, structure, and meaning. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 3(4), 483–492. <https://doi.org/10.1002/wcs.1186>
- Soler Campo, S. y Vernia Carrasco, A. M. (2021). La música en la educación secundaria: motivación vs desmotivación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (30), 9-21. <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/29>
- Wordcount. (22 de abril de 2024). *Contador de palabras*. <https://wordcount.com/es/>

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1. Contenidos legislativos de la metodología



(COMPETENCIAS ESPECÍFICAS)

improvisación constituye una herramienta muy útil para aprender a seleccionar las técnicas que mejor se ajustan a las ideas, sentimientos y emociones que se pretenden plasmar en una determinada pieza musical o dancística.

Por otro lado, la exploración de las posibilidades expresivas a través de la improvisación favorece el autoconocimiento, la confianza y la motivación, y contribuye a la mejora de la presencia escénica y de la interpretación, así como al fomento del respeto por la diversidad de ideas y opiniones, al enriquecimiento cultural entre iguales y a la superación de barreras y estereotipos sociales, culturales o sexistas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC3.

3. Interpretar piezas musicales y dancísticas, gestionando adecuadamente las emociones y empleando diversas estrategias y técnicas vocales, corporales o instrumentales, para ampliar las posibilidades de expresión personal.

La interpretación individual o grupal de obras musicales y dancísticas favorece la comprensión de estas propuestas y su reconocimiento como parte del patrimonio cultural, así como la ampliación de las posibilidades de expresión personal mediante el empleo de las estrategias y técnicas vocales, corporales o instrumentales propias de esos lenguajes artísticos.

La voz, el cuerpo y los instrumentos musicales constituyen, junto a las herramientas tecnológicas, los medios de expresión para la interpretación de obras de música y danza ya existentes. No obstante, su ejecución requiere el empleo de técnicas y destrezas que deben adquirirse de forma guiada, al mismo tiempo que se descubren y exploran sus posibilidades expresivas. En este sentido, resulta fundamental tomar conciencia de la importancia de la expresión en la interpretación musical.

La lectura y el análisis de partituras, la audición o el visionado de obras, así como los ensayos en el aula, constituyen momentos y espacios para la adquisición de esas destrezas y técnicas de interpretación individual y grupal. La interpretación individual permite trabajar aspectos como la concentración, la memorización y la expresión artística personal. Por su parte, la interpretación grupal favorece el desarrollo de la capacidad de desempeñar diversas funciones o de escuchar a los demás durante la ejecución de las piezas.

Tanto la asimilación de técnicas de interpretación como la ejecución de piezas dentro o fuera del aula hacen necesaria la adquisición de otras estrategias y destrezas que ayuden al alumnado a gestionar adecuadamente la frustración que puede generar el propio proceso de aprendizaje, así como a mantener la concentración y a superar la inseguridad y el miedo escénico durante las actuaciones. Estas estrategias de control y gestión de las emociones ayudarán al alumnado a desarrollar su autoestima y le permitirán afrontar con mayor seguridad las situaciones de incertidumbre y los retos a los que habrá de enfrentarse.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE1, CCE3.

4. Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

La realización de propuestas artístico-musicales, individuales o colaborativas, supone una oportunidad para poner en práctica los aprendizajes adquiridos. Estas propuestas pueden ir desde la interpretación o la creación de piezas vocales, coreográficas o instrumentales sencillas, a la organización de proyectos pluridisciplinares compartidos con otras materias.

El proceso de creación implica seleccionar los elementos del lenguaje musical, las herramientas analógicas o digitales, y los medios musicales o dancísticos más adecuados. Se trata de generar discursos coherentes que combinen los saberes de

Cuarto curso

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Analizar obras musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas, identificando sus rasgos estilísticos, explicando su relación con el contexto y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en la escucha o el visionado de las mismas.

1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes musicales y dancísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2.

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de técnicas musicales y dancísticas de mayor complejidad, por medio de improvisaciones libres y pautadas, individuales o grupales, en las que se empleen la voz, el cuerpo, instrumentos musicales o herramientas tecnológicas.

2.2 Elaborar piezas musicales o dancísticas estructuradas, a partir de actividades de improvisación, seleccionando las técnicas del repertorio personal de recursos más adecuadas a la intención expresiva.

Competencia específica 3.

3.1 Leer partituras sencillas, identificando los elementos básicos del lenguaje musical y analizando de forma guiada las estructuras de las piezas, con o sin apoyo de la audición.

3.2 Emplear diferentes técnicas de interpretación vocal, corporal o instrumental, aplicando estrategias de memorización y valorando los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje.

3.3 Interpretar con corrección y expresividad piezas musicales y dancísticas, individuales y grupales, dentro y fuera del aula, gestionando la ansiedad y el miedo escénico, y manteniendo la concentración.

Competencia específica 4.

4.1 Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, seleccionando, de entre los disponibles, los medios musicales y dancísticos más oportunos, así como las herramientas analógicas o digitales más adecuadas.

4.2 Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico-musicales colaborativas, asumiendo diferentes funciones, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo e identificando diversas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

Saberes básicos.

A. Escucha y percepción.

- El silencio, el sonido, el ruido y la escucha activa. Sensibilización y actitud crítica ante la polución sonora y el consumo indiscriminado de música.
- Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos.
- Voces e instrumentos. Evolución y agrupaciones. Relevancia en las distintas etapas.
- Compositores y compositoras, artistas e intérpretes internacionales, nacionales, regionales y locales.

- Conciertos, actuaciones musicales y manifestaciones artístico-musicales en vivo y registradas.
 - Mitos, estereotipos y roles de género transmitidos a través de la música y la danza.
 - Herramientas digitales para la recepción musical.
 - Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad.
 - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical.
- B. Interpretación, improvisación y creación escénica.**
- La partitura: lectura y escritura musical.
 - Elementos del lenguaje musical. Tonalidad: modulación, funciones armónicas, progresiones armónicas. Formas musicales complejas.
 - Repertorio vocal, instrumental o corporal individual o grupal de distintos tipos de música del patrimonio musical histórico, actual y de otras culturas.
 - Técnicas para la interpretación: técnicas vocales, instrumentales y corporales, técnicas de estudio y de control de emociones.
 - Técnicas de improvisación guiada y libre: melódicas y ritmos vocales, instrumentales o corporales.
 - Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas.
 - Valores y hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales.
 - Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación musical. Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas.
 - Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales.
- C. Contextos y culturas.**
- Historia de la música y la danza en España: periodos, características, géneros, voces, instrumentos y agrupaciones.
 - Tradiciones musicales y dancísticas de otras culturas del mundo: funciones, pervivencia e influencias en otros estilos musicales.
 - Músicas populares, urbanas y contemporáneas.
 - El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales. La música al servicio de otras artes y lenguajes.

Segunda Lengua Extranjera

La rápida evolución de las sociedades actuales y sus múltiples interconexiones exigen el desarrollo de aquellas competencias que ayuden a los individuos a practicar una ciudadanía independiente, activa y comprometida con la realidad contemporánea, cada vez más global, intercultural y plurilingüe. Tal y como señala el Marco de Referencia de Competencias para la Cultura Democrática, en las actuales sociedades, culturalmente diversas, los procesos democráticos requieren del diálogo intercultural. Por lo tanto, la comunicación en distintas lenguas resulta clave en el desarrollo de esa cultura democrática. En la idea de un Espacio Europeo de Educación, la comunicación en más de una lengua evita que la educación y la formación se vean obstaculizadas por las fronteras y favorece la internacionalización y la movilidad, además de permitir el descubrimiento de otras culturas, ampliando las perspectivas del alumnado.

El plurilingüismo hace referencia a la presencia simultánea e interrelacionada de dos o más lenguas en el repertorio lingüístico individual. Los conocimientos y experiencias lingüísticas de cada individuo, adquiridos bien en su entorno o bien en la escuela, no se organizan en compartimentos estancos, sino que se interrelacionan y contribuyen a desarrollar y ampliar la competencia comunicativa de los sujetos. En este sentido, el

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de Música de 4º de ESO: una propuesta educativa



permiten al alumnado expresarse a través de la música, aplicando, de forma progresivamente autónoma, distintas técnicas musicales y dancísticas. Y, por último, en el bloque referido a *Contextos y culturas* se recogen saberes referidos a diferentes géneros y estilos musicales que amplían el horizonte de referencias a otras tradiciones e imaginarios.

Para mejorar las capacidades del alumnado, se propone el diseño de situaciones de aprendizaje que, planteadas desde una perspectiva global, permitan la aplicación de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos previamente, así como el desarrollo y la adquisición de otros nuevos que completen los anteriores. Las situaciones de aprendizaje favorecerán la conexión de los aprendizajes de la materia de Música con los de otras materias no solo de índole artística, por ejemplo, la relación matemática que subyace en las relaciones rítmicas y estructurales, las cualidades físicas del sonido, la relación entre el lenguaje y la música, la simbiosis del texto y el idioma con las melodías, o la necesidad de conocer el contexto histórico para entender el porqué de las diferentes expresiones musicales y dancísticas, favoreciendo que el aprendizaje sea más significativo.

Orientaciones metodológicas

La metodología didáctica de la materia de Música ha de ser principalmente práctica para que las competencias específicas asociadas a esta materia se alcancen mediante el aprendizaje vivencial del alumnado.

Tal y como se describe en el presente decreto, se planificarán situaciones de aprendizaje mediante tareas y actividades significativas y relevantes que permitan al alumnado desarrollar la creatividad para la resolución de problemas, fomentando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica, la responsabilidad, el análisis y la investigación.

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Música tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- La metodología empleada ha de tener en cuenta al alumnado como centro de aprendizaje, adquiriendo las competencias específicas de la materia a través de la propia experiencia, potenciando los ejercicios de escucha, interpretación y creación frente a la enseñanza teórica.
- Se propondrán situaciones de aprendizaje significativas para el alumnado, en donde no solo se integren conocimientos adquiridos con anterioridad, sino que también contengan elementos de su realidad más cercana, con el fin de que puedan relacionar los nuevos contenidos con el contexto que les rodea.
- Las actividades de aprendizaje propuestas han de permitir al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión, así como desarrollar la creatividad a través de la música.
- Se propondrán tareas o actividades que integren saberes básicos de los diferentes bloques, teniendo como finalidad la adquisición de las competencias específicas.

El rap como herramienta de estudio en estudiantes de 4º de ESO: una propuesta educativa



– Se propondrán tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, tanto individuales como en grupo, y en donde el alumnado pueda adoptar diferentes roles y asumir responsabilidades. Este tipo de actividades no solo permiten la interacción entre iguales, sino que favorecen el desarrollo de la creatividad y de las habilidades comunicativas.

– El repertorio utilizado en la materia ha de ser variado, orientado a la adquisición de las competencias específicas e integrando diferentes manifestaciones musicales, para que el alumnado valore la riqueza del patrimonio musical, aumente su centro de interés y contribuya al desarrollo de la identidad cultural propia.

– Se trabajará la capacidad comunicativa musical, verbal y no verbal a través de las diferentes actividades propuestas.

– Se prestará especial atención a la gestión emocional, tanto en las actividades individuales como grupales, en todas las situaciones de aprendizaje propuestas.

– La enseñanza desde la inteligencia emocional permitirá al alumnado desarrollar esta en el ámbito escolar, pudiendo transferir posteriormente estos conocimientos al ámbito personal.

– Se potenciará el uso responsable de las nuevas tecnologías, partiendo de aplicaciones que están en el contexto del alumnado y aumentando el centro de interés de este a través de aplicaciones más específicas de la materia.

El hecho musical se ha de enfocar desde la perspectiva del disfrute que existe en toda actividad artística siendo el alumno el protagonista. Por lo tanto, en las actividades que se lleve a cabo en el aula han de integrar los diferentes aprendizajes, tanto formales como no formales e informales teniendo en cuenta la capacidad de transmisión que tiene la música.

Competencias específicas

1. Analizar obras de diferentes épocas y culturas, identificando sus principales rasgos estilísticos y estableciendo relaciones con su contexto, para valorar el patrimonio musical y dancístico como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La adquisición de esta competencia implica aprender a identificar los principales rasgos estilísticos de la música y la danza de diferentes épocas y culturas, así como a relacionarlos con las características de su contexto histórico, valorando su importancia en las transformaciones sociales de las que estas artes son origen o reflejo.

Para ello, se analizarán, desde la escucha activa o el visionado activo, obras representativas, a las que se accederá en directo o a través de reproducciones analógicas o digitales. Resultará también de utilidad el comentario de textos e imágenes y la consulta de fuentes bibliográficas o de otro tipo sobre los diversos medios y soportes empleados en el registro, la conservación o la difusión de dichas obras. La incorporación de la perspectiva de género en este análisis permitirá que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través de la música y la danza.